

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan, subjek penelitian yaitu kelompok B1 dengan jumlah anak 12 orang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Mayoritas anak-anak berasal dari latar belakang ekonomi yang berbeda. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan dua siklus yang mana acuan dalam pelaksanaannya terdapat beberapa tahap antara lain: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dengan deskripsi tingkat keberhasilan dan kegagalannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Deskripsi Siklus Pertama

a. Perencanaan

Pada tahap ini guru membuat satuan kegiatan mingguan (SKM), membuat satuan kegiatan harian (SKH), yang sesuai dengan tema dan subtema, menyiapkan media dan alat pembelajaran, menyiapkan lembar observasi dan portofolio anak, kegiatan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dalam dua siklus.

Pada siklus pertama terdiri dari satu kali pertemuan, pada pertemuan ini guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang

akan dilakukan pada hari itu, dengan tema tanaman dan sub temanya buah-buahan dan guru menjelaskan apa saja macam-macam buah-buahan seperti apel, anggur, jeruk, pepaya, mangga, lengkeng dan lain-lain yang ada di lingkungan sekitar kita.

Pada pertemuan pertama juga guru menjelaskan kepada anak tentang tema tanaman dengan sub tema buah-buahan guru bertanya kepada anak tentang apa saja jenis buah-buahan yang ada di lingkungan kita selain menjelaskan macam-macam buah buahan guru juga menjelaskan apa saja manfaat dari buah-buahan yang ada di sekitar kita, guru juga bertanya kepada anak tentang apa saja makhluk ciptaan Tuhan seperti: tanaman yang ada di lingkungan tempat tinggal, setelah itu guru memperkenalkan media tanah liat dan menjelaskan apa kegunaan dari tanah liat.

Siklus kedua juga dilaksanakan dengan satu kali pertemuan, pada pertemuan ini guru kembali menjelaskan apa saja yang berhubungan dengan tanaman seperti: tanaman hias, sayur-sayuran dan buah-buahan, jenisnya, bentuknya, warnanya dan apa manfaatnya bagi tubuh kita.

Sedangkan pada siklus kedua, pada pertemuan kedua ini guru mengulang kembali kegiatan yang telah dipelajari pada siklus pertama dengan membahas tentang macam-macam tanaman yang ada di bumi ini, pelaksanaan pada siklus kedua ini guru mengajak

anak untuk melakukan aktivitas bermain tanah liat di luar kelas, guru mengajak anak pergi ke aula TK. Dengan membawa anak berada di luar kelas diharapkan anak lebih leluasa dalam berpikir, berimajinasi dan berkreaitivitas, selain itu juga pada pertemuan kedua guru lebih memberikan penekanan kepada anak dan memberikan bimbingan secara langsung di luar kelas pada saat bermain, pada siklus kedua ini anak lebih berani dan termotivasi untuk menyelesaikan dan menuangkan ide-ide baru terhadap media tanah liat yang dilihatnya.

b. Pelaksanaan

Pada siklus kesatu, kegiatan dilakukan di dalam kelas dengan alokasi waktu dari jam 07.30 WIB sampai dengan jam 10.30 WIB. Adapun pelaksanaanya dilakukan dalam tiga kegiatan, yaitu:

1. Kegiatan awal

Dalam kegiatan awal atau pembukaan, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa anak, setelah itu anak diajak berdo'a sebelum belajar, bernyanyi, mengucapkan janji TK, menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun. Setelah itu guru memberikan informasi tentang kegiatan apa saja yang akan dilakukan pada hari itu, sambil tanya jawab tentang tema apa yang akan dipelajari pada hari itu.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti terlebih dahulu guru menjelaskan secara rinci apa saja kegiatan yang akan dilakukan anak yaitu:

5. Anak bermain tanah liat dengan membentuk tanah liat menjadi bentuk bermacam tanaman, sayuran dan buah-buahan sesuai dengan keinginan anak itu sendiri. Anak dapat berpikir sesaat apakah bentuk mainan yang akan dibuatnya, dengan diberikan waktu untuk berpikir anak akan lebih leluasa dalam berimajinasi dan berkreativitas terhadap apa yang akan dia buat.
6. Menulis urutan bilangan 1-10.
7. Menyebutkan huruf awal buah-buahan seperti: apel (a), mangga (m), semangka (s), jeruk (j), dan seterusnya.

Pada kegiatan inti ini guru bertanya kepada anak apakah mereka sudah mengertia apa sajakah kegiatan yang akan dilakukan oleh mereka? Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir apakah mainan yang akan dibuat oleh anak, setelah itu guru mempragakan kepada anak cara membuat mainan seperti buah apel, setelah anak mengerti dan memahami apa yang dijelaskan oleh guru, anak-anak mulai bekerja sendiri-sendiri membuat mainan sesuai dengan keinginannya dan imajinasinya. Guru mengawasi dan membimbing anak pada saat kegiatan bermain berlangsung. Pada kegiatan inti ini juga guru melihat dan

mengamati sebatas mana kemampuan anak dalam membuat berbagai bentuk mainan dari tanah liat, menulis menyebut bilangan 1-10 dengan urut, menyebutkan huruf awal buah-buahan. Ternyata masih ada anak yang belum mampu dan mau menggunakan media tanah liat, anak masih belum mampu mengeluarkan imajinasi dan kemampuan yang ia miliki, anak masih belum merasa percaya diri dengan hasil yang telah dibuatnya.

3. Istirahat/ Makan

Setelah menyelesaikan kegiatan yang dilakukan pada kegiatan inti, anak diarahkan untuk membereskan meja masing-masing, setelah itu anak bermain di luar kelas. Tentunya dengan pengawasan dari guru untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Setelah bermain di luar kelas anak kembali masuk kedalam kelas untuk bersiap makan siang, sebelum makan anak terlebih dahulu diarahkan untuk mencuci tangan sebelum makan, lalu berdo'a sebelum dan sesudah makan.

4. Kegiatan akhir/ penutup

Pada kegiatan penutup guru kembali mengulang pelajaran yang telah dilakukan pada kegiatan inti tadi, dengan melakukan tanya jawab apa sajakah mainan yang telah berhasil dibuat oleh anak-anak, bagaimanakah perasaan mereka saat bermain tanah

liat dan memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Dilanjutkan dengan menyanyikan lagu anak-anak dan berdo'a sebelum pulang dan salam.

c. Observasi

Selama melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penulis mengamati pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan pada siklus ini, ternyata hasil dari bermain tanah liat anak belum mampu berimajinasi dan berkreasi sendiri masih ada anak yang bingung harus membuat mainan seperti apa, sehingga pada siklus pertama ini tingkat keberhasilan yang dicapai belum sesuai dengan indikator keberhasilan, maka perlu diadakan siklus kedua dalam observasi.

Tabel 4.1 Data Observasi Anak dalam Berimajinasi Bermain Tanah

Liat siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan belajar dengan cepat			Kemampuan mengingat yang bagus			Mampu berkonsentrasi			Keterangan
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
1	Dina Kamilah		2				1		2		41%
2	Elsa Mutia Sifa	3				2		3			58%
3	Farel Febrian		2			2			2		50%
4	Kevin Alvino			1			1			1	25%
5	Rafa Malkiano	3			3			3			75%
6	Restu Ragha	3				2		3			58%
7	Nazwarama			1			1		2		33%

8	Sherli Arini		2			2			2		50%
9	Farhan			1			1			1	25%
10	Muhammad Aji		2			2			2		50%
11	Nazwa			1			1		2		33%
12	Nadiya Efendi		2			2			2		50%
Jumlah Rata-rata		25 %	42 %	34 %	8,3 %	50 %	42 %	25 %	58 %	16 %	

Keterangan:

B = 3 apabila anak mampu menggunakan objek tanah liat

C = 2 apabila anak ragu-ragu menggunakan objek tanah liat

K = 1 apabila anak tidak mau menggunakan objek tanah liat

Kriteria:

Kemampuan belajar dengan cepat:

1. Mempunyai nilai baik 25%
2. Mempunyai nilai cukup 42%
3. Mempunyai nilai kurang 34%

Kemampuan mengingat yang bagus:

1. Mempunyai nilai baik 8,3%
2. Mempunyai nilai cukup 50%
3. Mempunyai nilai kurang 42%

Kemampuan dalam berkonsentrasi:

1. Mempunyai nilai baik 25%

2. Mempunyai nilai cukup 58%
3. Mempunyai nilai kurang 16%

Dari hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa:

- a. Anak yang mampu belajar dengan cepat sebesar 25%, yaitu sebanyak 3 orang anak dan yang tidak mampu belajar dengan cepat sebesar 34%.
- b. Kemampuan anak dalam mengingat sebesar 8,3%, yaitu sebanyak 1 orang, dan yang tidak mampu mengingat sebesar 42% yaitu sebanyak 5 orang anak.
- c. Sedangkan anak yang mampu berkonsentrasi terhadap proses bermain sebesar 25%, dan yang belum mampu menunjukkan konsentrasi yang kuat sebesar 16%, yaitu sebanyak 2 orang anak.

Tabel 4.2 Data Hasil Kreativitas Anak

No	Nama Anak	Mampu bereksperimen terhadap objek			Tidak bosan dan senang dalam bermain			Imajinatif			Ket-
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
1	Dina Kamilah	3			3				2		66%
2	Elsa Mutia Sifa	3			3			3			75%
3	Farel Febrian	3			3				2		66%
4	Kevin Alvino			1		2		3			50%
5	Rafa Malkiano	3			3				2		66%
6	Restu Ragha			1	3			3			58%

7	Nazwarama		2			2			2		50%
8	Sherli Arini	3			3			3			75%
9	Farhan			1		2	1			1	41%
10	Muhammad Aji	3			3			3			75%
11	Nazwa		2		3					1	50%
12	Nadiya Efendi	3				2		3			66%
Jumlah Rata-rata		58 %	16 %	25 %	66 %	34 %	8,3 %	50 %	34 %	16 %	

Kriteria:

Kemampuan anak dalam bereksperimen:

1. Mempunyai nilai baik 58%
2. Mempunyai nilai cukup 16%
3. Mempunyai nilai kurang 25%

Tidak bosan dan senang dalam bermain:

1. Mempunyai nilai baik 66%
2. Mempunyai nilai cukup 34%
3. Mempunyai nilai kurang 8,3%

Imajinatif:

1. Mempunyai nilai baik 50%
2. Mempunyai nilai cukup 34%
3. Mempunyai nilai kurang 16%

Dari hasil persentase tabel di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Anak yang suka bereksperimen dalam membuat mainan sebesar 58%, jumlah anaknya yaitu 7 orang, sedangkan yang tidak suka bereksperimen sebesar 8,3% sebanyak 1 orang.
2. Anak yang tidak bosan dan senang membuat mainan seperti benda asli sebesar 66%, sebanyak 8 orang, anak yang mudah bosan dan tidak senang membuat mainan sebesar 8,3% sebanyak 1 orang.
3. Anak yang imajinatif dalam membuat mainan yang berbeda sebesar 50%, sebanyak 6 orang, sedangkan anak yang tidak imajinatif dalam membuat mainan hasil karya yang berbeda sebesar 16 %, sebanyak 2 orang.

d. Refleksi

Jadi persentase keberhasilan dari siklus pertama sebesar 55%, dimana jumlah anak yang mampu menyelesaikan tugasnya berdasarkan hasil observasi dan hasil karya anak, sebanyak 7 orang dan yang belum mampu menyelesaikan tugasnya sebesar 45%, sebanyak 5 orang.

Setelah mengamati hasil observasi pada kegiatan bermain tanah dan hasil karya anak pada siklus pertama untuk meningkatkan

kemampuan anak dalam bermain tanah liat hasilnya masih belum tercapai, dimana tingkat keberhasilan belum tercapai karena anak masih belum mampu berimajinasi, anak belum memiliki rasa percaya diri terhadap apa yang akan dia buat. Selain itu, guru juga kurang memberi bimbingan secara mendetail, terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada siklus pertama, sehingga peneliti dapat melaksanakan kembali penelitian dengan melaksanakan siklus kedua, dengan memikirkan bagaimana cara memberikan motivasi pada anak agar rasa percaya diri dan kemampuan berimajinasi anak berkembang, mungkin dengan cara memberikan pujian dan hadiah bagi anak yang hasil karyanya bagus, maka dengan pemberian hadiah diharapkan terjadi peningkatan hasil karya anak pada siklus kedua.

2. Deskripsi Siklus Kedua

Sama seperti siklus pertama, siklus kedua juga dilaksanakan dengan satu kali pertemuan, pada pertemuan ini guru kembali menjelaskan apa saja yang berhubungan dengan tanaman seperti: apa saja jenis tanaman dan apa manfaat tanaman bagi manusia.

Selain itu, pada pertemuan kedua ini guru juga mengulang kembali kegiatan yang telah dipelajari pada siklus pertama dengan membahas tentang macam-macam tanaman yang ada di sekitar kita,

selain itu sub tema yang diangkat dibuat berbeda seperti membuat mainan dari bermacam-macam sayuran yang ada seperti cabe, wortel, kentang, tomat dan lain-lain. sedangkan pada pertemuan kedua guru lebih memberikan penekanan kepada anak dan memberikan bimbingan secara langsung di dalam kelas pada saat bermain, pada siklus kedua ini anak lebih berani dan termotivasi untuk menyelesaikan dan menuangkan ide-ide baru terhadap media tanah liat yang dilihatnya. Selain itu guru juga lebih memberikan kebebasan kepada anak untuk membuat mainan seperti apa saja yang diinginkan oleh anak.

a. Perencanaan

Jawaban atas rumusan masalah apakah dengan meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan bermain tanah liat? Setelah diterapkan pada siklus pertama masih terdapat banyak kekurangan dan perlu diadakan perbaikan. Sama seperti siklus pertama dalam melaksanakan siklus kedua ini guru terlebih dahulu menyusun SKM, membuat SKH, dan lembar observasi.

b. Pelaksanaan

Pada siklus kedua pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan bimbingan langsung di luar kelas, dimana kegiatan ini dilakukan oleh guru untuk meminta perhatian anak pada saat guru memperagakan atau mempraktikkan permainan, sehingga

anak akan lebih muda mengerti dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Pelaksanaan pembelajaran kedua dengan metode bermain tanah liat ini dilakukan di luar ruangan dan dengan bimbingan langsung, guru juga memberikan motivasi dengan cara akan memberikan hadiah kepada anak bagi siapa yang selesai membuat hasil karya. Ternyata dengan pemberian hadiah anak lebih termotivasi dalam bermain sehingga dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, seperti yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Data Observasi Anak dalam Berimajinasi Bermain Tanah

Liat siklus II.

No	Nama Anak	Kemampuan belajar dengan cepat			Kemampuan mengingat yang bagus			Mampu berkonsentrasi			Ket-
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
1	Dina Kamilah	3			3			3			75%
2	Elsa Mutia Sifa	3			3			3			75%
3	Farel Febrian	3			3			3			75%
4	Kevin Alvino		2		3					1	50%
5	Rafa Malkiano	3			3			3			75%
6	Restu Ragha	3			3			3			75%
7	Nazwarama	3			3			3			75%
8	Sherli Arini	3			3				2		66%
9	Farhan			1			1			1	25%

10	Muhammad Aji	3			3			3			75%
11	Nazwa	3					1	3			58%
12	Nadiya Efendi	3			3			3			75%
Jumlah Rata-rata		84 %	0,1 6 %	0,0 8 %	84 %	-	0,1 6%	76 %	8 %	16 %	

Kriteria:

Kemampuan belajar dengan cepat:

1. Mempunyai nilai baik 84%
2. Mempunyai nilai cukup 8%
3. Mempunyai nilai kurang 8%

Kemampuan mengingat yang bagus:

1. Mempunyai nilai baik 84%
2. Mempunyai nilai cukup %
3. Mempunyai nilai kurang 16

Mampu berkonsentrasi:

1. Mempunyai nilai baik 76%
2. Mempunyai nilai cukup 8%
3. Mempunyai nilai kurang 16%

Dari hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Anak yang mampu belajar dengan cepat sebesar 84%, yaitu sebanyak 10 orang anak dan yang tidak mampu belajar dengan cepat sebesar 16%, sebanyak 2 Orang
2. Anak yang mampu mengingat dengan bagus sebesar 84%, yaitu sebanyak 10 orang, dan yang tidak mampu tidak mampu mengingat dengan bagus sebesar 16% yaitu sebanyak 2 orang anak.
3. Sedangkan anak yang mampu berkonsentrasi terhadap hasil karyanya sebesar 76%, sebanyak 9 orang dan yang belum mampu berkonsentrasi sebesar 24%, yaitu sebanyak 3 orang anak.

Adapun persentase hasil kreativitas anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Data Hasil Kreativitas Anak Siklus II

No	Nama Anak	Kemampuan dalam bereksperimen terhadap objek			Tidak bosan dan senang dalam bermain			Imajinatif			Ket-
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
1	Dina Kamilah	3			3			3			75%
2	Elsa Mutia Sifa	3			3			3			75%
3	Farel Febrian	3			3			3			75%
4	Kevin Alvino			1	3			3			58%

5	Rafa Malkiano	3			3			3			75%
6	Restu Ragha	3			3			3			75%
7	Nazwarama	3			3			3			75%
8	Sherli Arini	3			3			3			75%
9	Farhan			1			1			1	25%
10	Muhammad Aji	3			3			3			75%
11	Nazwa	3			3			3			75%
12	Nadiya. Efendi	3			3			3			75%
Jumlah Rata-rata		84 %	-	16 %	91 %	-	8,3 %	91 %	-	8,3 %	

Kriteria:

Kemampuan dalam bereksperimen terhadap objek:

1. Mempunyai nilai baik 84%
2. Mempunyai nilai cukup 0%
3. Mempunyai nilai kurang 16%

Tidak bosan dan senang dalam bermain:

1. Mempunyai nilai baik 91%
2. Mempunyai nilai cukup 0 %
3. Mempunyai nilai kurang 8,3%

Anak yang mampu berimajinasi:

1. Mempunyai nilai baik 91%
2. Mempunyai nilai cukup 0%
3. Mempunyai nilai kurang 8,3%

Dari hasil persentase tabel di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Anak yang mampu bereksperimen sebesar 84%, jumlah anaknya yaitu 10 orang, sedangkan yang belum mampu bereksperimen/mencoba sebesar 16% sebanyak 2 orang.
2. Anak yang senang dalam bermain dan tidak bosan sebesar 91%, sebanyak 11 orang, anak yang tidak senang dan mudah bosan dalam bermain sebesar 8,3% sebanyak 1 orang.
3. Anak yang mampu berimajinasi sebesar 91%, sebanyak 11 orang, sedangkan anak yang tidak mampu berimajinasi sebesar 8,3 %, sebanyak 1 orang.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus kedua ternyata dengan menggunakan pendekatan dan bimbingan secara langsung, juga dengan pemberian hadiah kepada anak ternyata tidak mengalami gangguan yang berarti sehingga dari hasil observasi terhadap aktivitas anak saat bermain dan melihat hasil karya anak, maka dapat dilihat hasil yang diperoleh sebanyak 10 orang anak yang tuntas dalam menyelesaikan tugasnya dan 2 orang anak tidak tuntas mengerjakan tugas, karena keterbatasan waktu. Adapun ketuntasan anak dalam bermain dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel. 4.5 Data Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus I dan II

Siklus	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang tuntas belajar	Persentase (%)	Keterangan
I	12	7	55%	Belum Tuntas
II	12	10	83%	Tuntas

Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan dimana hasil dari siklus kedua mengalami peningkatan sesuai dengan yang diinginkan, dimana hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode bermain tanah liat dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil dari siklus 1 dan 2.

B. Pembahasan

Pada hasil penelitian yang dilakukan dengan penerapan metode bermain tanah liat dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Dimana dalam pembelajaran yang diterapkan pada anak guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi dan berimajinasi sendiri dalam bermain tanah liat, tapi masih ada anak yang belum merasa percaya diri dan tidak berani mengungkapkan pendapat dan membuat hasil yang berbeda dari teman-temannya. Hal ini menjadi hambatan yang ditemui oleh peneliti dimana penerapan dalam proses pembelajaran yang belum

maksimal dimana peneliti hanya mengamati dari jauh dan kurangnya pendekatan pada anak, ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada siklus yang pertama.

Pada hasil penelitian yang dilakukan pada siklus kedua peneliti kembali mengajarkan metode bermain melalui tanah liat, hanya saja peneliti lebih memperhatikan dan lebih memberikan pendekatan pada anak, dengan sesekali memuji pekerjaan anak sehingga anak tidak merasa bosan anak merasa diperhatikan, dan dihargai. Selain itu, guru juga memberikan hadiah kepada hasil karya anak sehingga anak dapat lebih percaya diri dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas, anak mampu berkreasi sendiri, menunjukkan hasil karya yang berbeda dari temannya, dan bentuk yang dibuatnya juga lebih menyerupai bentuk aslinya.

Siklus yang kedua merupakan metode yang sangat tepat diterapkan dalam melakukan penelitian tindakan kelas (PTK), dimana dalam penerapan metode bermain tanah liat dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, tentunya melalui pendekatan dan bimbingan langsung juga pemberian hadiah kepada anak, sehingga perkembangan kemampuan yang dimiliki anak dapat terealisasi sesuai yang diharapkan.

Hal ini dapat terlihat dari hasil siklus kedua yang menunjukkan keberhasilan, sebesar 83% dimana anak yang mampu menyelesaikan

tugas sebanyak 10 orang anak dan 2 orang anak tidak tuntas dalam menyelesaikan tugas, dengan indikator yang dicapai oleh anak yaitu:

1. Anak yang mampu belajar dengan cepat.
2. Anak mampu mengingat dengan bagus.
3. Anak mampu berkonsentrasi terhadap objek yang dibuatnya.
4. Anak yang mampu dalam bereksperimen.
5. Anak tidak merasa bosan dalam bermain.
6. Anak yang mampu berimajinasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain tanah liat dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Kabupaten Bengkulu Selatan. Hasil dari siklus tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil dari observasi dan hasil karya anak yang mana indikatornya yaitu: Keberhasilan dari siklus pertama sebesar 55%, yaitu jumlah anak yang mampu menyelesaikan tugasnya berdasarkan hasil observasi dan hasil karya anak, sebanyak 7 orang, dan yang belum mampu menyelesaikan tugasnya sebesar 45%, sebanyak 4 orang. Mengalami peningkatan pada siklus kedua dapat terlihat dari hasil siklus kedua yang menunjukkan keberhasilan, sebesar 83% yaitu anak yang mampu menyelesaikan tugas sebanyak 10 orang anak dan 2 orang anak tidak tuntas dalam menyelesaikan tugas.

B. Saran

Dari hasil kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat beberapa rekomendasi antara lain:

a. Untuk guru:

1. Guru harus melakukan pendekatan yang baik dalam membimbing anak.
2. Guru harus membangun hubungan komunikasi yang erat pada anak didik.
3. Dalam membimbing anak guru hendaknya tidak memaksakan kepada anak atau melakukan kekerasan.
4. Guru harus mengetahui kegemaran anak, mengenal kebutuhan anak serta latar belakang anak untuk mempermudah dalam melakukan bimbingan.

b. Untuk kedua orang tua

Diharapkan orang tua mendukung kegiatan bermain tanah liat agar dapat meningkatkan kreativitas anak yang dilakukan di sekolahnya.

c. Untuk sekolah

Sekolah sebaiknya menyiapkan sarana dan prasarana yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas anak dalam bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, Dkk. 2007. *Perkembangan Dasar dan Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fetriani, Zelva. 2008. *Tugas Akhir Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Perkembangan Kreatifitas Anak*.
<http://www.Artidefenisi.com/2012/08/pengertianimajinasi.html#ixzz2m6DGrf8A>
. diunduh 30 Oktober 2013.
- [http://www.Scribd.Com/do/61108433/Ciri-ciri Anak berimajinasi](http://www.Scribd.Com/do/61108433/Ciri-ciri-Anak-berimajinasi). diunduh 30 Oktober 2013.
- Keputusan Presiden Republik Indonesia. 2003. UU RI No 20 Sistem Pendidikan Nasional, UUSISDIKNAS.
- Murniati, Endyah. 2011. *Perkembangan & Bimbingan Anak Kreativitas*. Jakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Montolalu.B.E.F, Dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saputra M, Yudha. 2009. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif*. Jakarta: PT Indeks.
- Tim PKP PAUD. 2010. *Panduan Pemantapan Kemampuan Propesional*. Jakarta: Universitas Terbuka

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1



**YAYASAN PENDIDIKAN DHARMAWANITA PERSATUAN
TAMAN KANAK – KANAK MELATI DHARMAWANITA
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**
Jln Affan Bachsin Manna ☎ (0739)22647



SURAT KETERANGAN

NO: 421.1. / TK MDW/SK/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Melati Dharma Wanita Persatuan Kabupaten Bengkulu Selatan menerangkan bahwa:

Nama : ZELVA FETRIANI
Npm : A11112073
Status : Mahasiswa Universitas Bengkulu
pekerjaan :
Alamat : Jln. Pagar dewa Kota Manna Bengkulu Selatan

Telah melaksanakan penelitian di TK Melati Dharma Wanita Kabupaten Bengkulu Selatan dari tanggal 30 November sampai dengan 17 Desember 2013. Dengan judul penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat di kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatun Kabupaten Bengkulu Selatan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagi mana mestinya.

Manna, 30 November 2013
Kepala sekolah TK Melati

Ningsih Arniliy, M.Pd.
Nip. 197204251993032003

Lampiran 2

SURAT PERNYATAAN SEBAGAI TEMAN SEJAWAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zelva Fetriani
 Npm : A11112073
 Fakultas : FKIP/ PSKGJ
 Prodi : S1 PAUD

Menyataka bahwa:

Nama : Wita Herlena, S.Pd
 Tempat : TK MELATI
 mengajar

Adalah teman sejawat yang akan membantu dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada penelitian tentang “Meningkatkan Imajinasi dan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Tanah Liat di Kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Kabupaten Bengkulu Selatan”. Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Teman sejawat

Manna, Desember 2013
 Mahasiswa

Wita Herlena, S.Pd
 Nip: 198411192010012015

Zelva Fetriani
 A11112073

Lampiran 3

**DAFTAR NAMA SUBJEK FOKUS PENELITIAN
TK MELATI DHARMA WANITA PERSATUAN
KABUPATEN BENGKULU SELATAN
TAHUN 2013**

NO	NAMA ANAK	JENIS KELAMIN		KET-
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1	Dina Kamilah		P	
2	Elsa Mutia Sifa		P	
3	Farel Febrian	L		
4	Kevin Alvino	L		
5	Rafa Malkiano	L		
6	Restu Ragha	L		
7	Nazwarama		P	
8	Sherli Arini		P	
9	Farhan	L		
10	Muhammad Aji	L		
11	Nazwa		P	
12	Nadiya Efendi		P	

Lampiran 4

SIKLUS 1 dan SIKLUS 11
RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Tema : Tanaman
 Sub Tema : Buah-Buahan
 Kelompok : B
 Semester : I
 Minggu ke : Satu

TEMA/SUB-TEMA	INDIKATOR	KEGIATAN	KET
Tanaman/Buah-Buahan	A. NILAI AGAMA DAN MORAL		
	(M. 1.1.3) (KB. 1) Menyebutkan rukun agama yang di anut	• Menyebutkan 5 Rukun islam dan 6 Rukun iman	
	(M. 1.2.2.) (KB. 1) Menyanyikan lagu keagamaan	• Menyanyikan lagu, “sepohon kayu”, “selendang Putih”	
	(M. 1.2.3.) (KB. 1) Mengucapkan syair keagamaan	• Mengucapkan syair “Keagungan Tuhan”	
	(M. 2.1.1) (KB. 1) Mendemonstrasikan gerakan tata cara berdoa	• Memperagakan langsung tata cara berdoa yang benar	
	(M. 2.1.2) (KB. 1) Melatih melafaskan doa harian	• Melafaskan doa keluar rumah, doa sebelum dan sesudah tidur, dan doa sapu jagat	
	(M. 2.2.2) (KB.1) Melatih menyebutkan lafaz bacaan wudhu	• Melatih niat wudhu: naiwaitu wudhu’a liraf’il hadatsil asghari fardhulillah hita’alah	

	(M. 2.3.1) (KB. 1) Memdemonstrasikan gerak tata cara shalat	<ul style="list-style-type: none"> • Gerakan shalat: Niat, Takbiratul ikhram, Ruku,, Sujud, Duduk di antara dua sujud, Sujud, Salam 	
	(M. 3.1.1.) (KB.1) Menunjukkan cara menghormati orang tua atau orang yang lebih tua	<ul style="list-style-type: none"> • Bercerita tentang sopan santun terhadap orang tua 	
	(M. 4.2.2) (KB.1) Menandai perilaku baik dan perilaku buruk	<ul style="list-style-type: none"> • Menandai perbuatan baik dan buruk yang ada di majalah 	
	(M. 6.1.1.) (KB. 1) Menyebutkan macam agama yang di kenal	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam agama: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Islam ➤ Kristen ➤ Hindu ➤ Budha 	
	(M. 6.1.2.) (KB. 1) menyebutkan tempat-tempat ibadah yang dikenal	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat ibadah agama: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Islam: masjid ➤ Kristen: gereja ➤ Hindu: pura ➤ Budha: wihara 	
	B. SOSIAL EMOSIONAL		
	(SE. 11.1.1.) (KB.1) Mematuhi peraturan sekolah tepat waktu	<ul style="list-style-type: none"> • Bercerita tentang ke sekolah tepat waktu 	
	(SE. 13.1.5) (KB.1) Membersihkan peralatan makanan setelah di gunakan	<ul style="list-style-type: none"> • Membersihkan mangkok selesai minum 	
	C. BAHASA		
	(B. 1.1.2.) (KB. 7) Melakukan perintah 3-4 perintah secara sederhana secara berurutan dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan perintah menulis kata apel • Melakukan perintah menggambar apel • Melakukan perintah menggunting apel • Melakukan perintah mencocok gambar apel 	
	(B. 2.1.2.) (KB. 5) Menirukan kembali 4-5	<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan kalimat "Aku Suka makan Buah- 	

	urutan kata	Buahan"	
	(B. 2.2.1.) (KB.5) Menyanyikan 30 lagu anak-anak	• Menyanyikan lagu: "lihat kebunku", "naik-naik ke punacak gunung	
	(B. 2.2.2) (KB. 5) Membuat sajak sederhana	• Membuat sajak "Anggur"	
	(B. 4.1.2) (KB. 9) Bercakap-cakap tentang kegiatan sehari-hari	• Tanya jawab tentang kegiatan memetik buah tomat	
	(B. 6.1.2.) (KB. 5) Menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk kata	• Menceritakan isi gambar di majalah dalam bentuk tulisan	
	(B. 6.1.3)(KB. 5) menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan/tulisan/bilangan yg sesuai dengan jumlahnya	• Menceritakan isi gambar sesuai jumlahnya	
	(B. 7.1.1.) (KB. 6) Mengurutkan dan menceritakan gambar seri (4-5 halaman)	• Menceritakan gambar seri yang ada di majalah	
	(B. 7.1.3.) (KB. 6) Menyusun puzzle sesuai pasangannya	• Menyusun puzzle "buah-Buahan" yang telah di siapkan	
	(B. 8.1.1.) (KB. 6) Menceritakan pengalaman/kejadian yang secara sederhana dengan urut	• Bercerita tentang "memetik buah Apel"	
	(B. 11.1.1.) (KB. 7) Menyebutkan huruf awal sesuai dengan benda-benda	• Menyebutkan huruf awal apel: a, pisang:p, dst	
	(B. 14.1.1.) (KB. 7) Membaca nama sendiri melalui tulisan	• Membaca tulisan nama sendiri	
	D. KOGNITIF		
	(K. 5.1.3.) (KB. 5) Mengetahui jumlah hari dalam 1 minggu, 1 bulan, 1 tahun	• Menghitung jumlah hari dalam satu tahun adalah 365 hari	

	(K. 5.2.1.) (KB. 5) Menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktunya. Misal:waktu tidur, waktu makan, sekolah, mandi dan lain-lain	<ul style="list-style-type: none"> Bercerita tentang aku sekolah pagi hari 	
	(K. 6.1.1.) (KB. 6) Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping)	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun kepingan puzzle “Buah-Buahan” dengan utuh 	
	(K. 6.1.2.) (KB. 6) Mengerjakan maze (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4 jalan)	<ul style="list-style-type: none"> Mencari jejak aku pergi memetik buah Pisang di kebun kakek 	
	(K. 7.1.1.) (KB. 9) Mengenal perbedaan kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, jauh-dekat, tebal-tipis, sama-tidak sama, banyak-sedikit,	<ul style="list-style-type: none"> Membedakan halus dan kasar permukaan pisang dengan sirsak 	
	(K. 7.1.4.) (KB. 9) Membedakan berat benda-benda dengan timbangan (buatan atau yang sebenarnya)	<ul style="list-style-type: none"> Menimbang batu dengan apel yang besar gumpalannya sama manakah yang lebih berat 	
	K. 8.1.1.) (KB. 5) Mengelompokkan benda-benda menurut ciri-ciri warna	<ul style="list-style-type: none"> Mengelompokkan gambar buah yang mempunyai warna sama Mengelompokkan balok yang warnanya sama 	
	(K. 7.1.5.) (KB. 5) Mengisi dan menyebutkan isi wadah (1 gelas, 1botol, dll) dengan pasir, biji-bijian, beras, dll	<ul style="list-style-type: none"> Mengisi gelas dengan biji-bijian 	
	K. 9.1.1.) (KB. 5) Mengelompokkan benda-benda menurut ciri-ciri bentuk	<ul style="list-style-type: none"> Mengelompokkan gambar apel Mengelompokkan gambar pisang Mengelompokkan gambar nanas 	
	(K. 8.2.1.) (KB. 5) Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya,dll.	<ul style="list-style-type: none"> Memasangkan gambar buah dengan gambar yang sama 	

	(K. 9.1.2.) (KB. 5) Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan 2 kumpulan buah mana yang lebih banyak 	
	(K. 10.1.1.) (KB. 5) Memperkirakan urutan setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola. Contoh: $\square \bigcirc \triangle \square \bigcirc \triangle \square \bigcirc \triangle$	<ul style="list-style-type: none"> • Memperkirakan urutan setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola. Contoh: $\square \bigcirc \triangle \square \bigcirc \triangle \square \bigcirc \triangle$ 	
	(K. 11.1.1) (KB. 7) Menyusun benda dari yang kecil ke yang besar begitu juga sebaliknya	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun balok dari yang kecil ke yang besar 	
	(K. 12.1.1) (KB. 5) Membilang / menyebutkan bilangan dari 1 s/d 20	<ul style="list-style-type: none"> • Membilang gambar apel • Membilang gambar nanas • Membilang gambar pear 	
	(K. 12.1.2) (KB. 5) Membilang(mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung gambar anggur 	
	(K. 12.2.2) (KB. 5) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat urutan bilangan gambar jeruk 	
	(K. 12.3.1) (KB. 5) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan angka	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan hasil penambahan sederhana. Contoh: $11+7=...$, $12+9=.....$, dst 	
	(K. 12.3.2.) (KB.5) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda.	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan hasil pengurangan sederhana. Contoh: $20-12=.....$, $18-7=.....$, dst 	
	(K. 13.1.1.) (KB. 5) Menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak di suruh menulis	<ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda 	

	E. FISIK MOTORIK		
	(FM. 1.1.1.) (KB. 6) Meloncat dari ketinggian 30-50 cm	<ul style="list-style-type: none"> • Meloncat dari meja anak 	
	(FM. 1.1.2) (KB. 5) Memanjat bergantung bergayut merayap dan merangkak dengan berbagai variasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memanjat bergantung bergayut merayap dan merangkak dengan berbagai variasi 	
	(FM. 1.2.3.) (KB. 6) Berdiri satu tumit, berdiri di atas satu kaki dengan seimbang	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan: berdiri satu kaki tangan direntangkan dengan seimbang 	
	(FM. 2.1.2) (KB. 5) Senam fantasi bentuk meniru misalnya: meniru berbagai gerakan hewan, meniru gerakan tanaman yang terkena angin sepoi-sepoi dan angin kencang sekali	<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan pohon di tiup angin kencang 	
	(FM. 2.2.2.) (KB. 6) Menari menurut musik yang di dengar	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti kegiatan senam sehat ceria yang di pimpin oleh guru 	
	(FM. 1.2.4.) (KB.6) Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh	<ul style="list-style-type: none"> • Berlari sambil melompati tali yang telah disediakan guru tanpa jatuh 	
	(FM. 3.1.3) (KB. 5) Memantukan bola besar, bola sedang, dan kecil sambil bergerak/ berjalan	<ul style="list-style-type: none"> • Memantukan bola sedang, sedang sambil berjalan 	
	(FM. 4.1.1) (KB. 6) Mengurus diri sendiri tanpa bantuan, misal: makan mandi, menyisir rambut, memasang kancing, maemakai tali sepatu	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pekerjaan sendiri 	
	(S. 5.1.1.) (KB. 6) Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, arang,) dengan rapi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar apel • Menggambar pear • Menggambar semangka • Menggambar jeruk 	

	F. SENI		
	(S. 6.1.1.) (KB. 6) Menggambar lingkaran, bujur sangkar dengan rapi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar tomat 	
	(S. 7.1.2.) (KB. 6) Membuat berbagai bentuk dengan mempergunakan plastisin, playdough, tanah liat, pasir	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat bentuk pisang dari plastisin 	
	(S. 7.1.3.) (KB. 6) Mencetak dengan berbagai media(finger painting, pelepah pisang, kuas, daun, bulu ayam) dengan rapi	<ul style="list-style-type: none"> • Melukis gambar jeruk dengan kuas 	
	(S. 7.1.3.) (KB. 6) Mencetak dengan berbagai media(finger painting, pelepah pisang, kuas, daun, bulu ayam) dengan rapi	<ul style="list-style-type: none"> • Melukis gambar tas dari pelepah pisang 	
	(S. 7.1.4.) (KB. 6) Meronce dengan manik-manik sesuai pola (2 pola)	<ul style="list-style-type: none"> • Meronce membuat gelang ibu 	
	(S. 7.1.6) (KB. 6) menciptakan tiga bentuk bangunan dari balok	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rumah dari balok 	
	(S. 7.1.8.) (KB. 6) Menciptakan bentuk dengan lidi	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan bentuk keranjang buah dengan lidi 	
	(S. 7.1.11.) (KB. 6) Meniru lipatan kertas sederhana (7 lipatan)	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru melipat kertas lipat menjadi perahu 	
	(S. 9.1.1.) (KB. 6) Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, lingkaran, segitiga, segiempat)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunting pola gambar buah jeruk • Menggunting pola gambar buah pisang • Menggunting pola gambar buah semangka • Menggunting pola gambar buah apel 	
	(S. 8.1.2.) (KB. 6) Meniru membuat garis tegak. Miring, lengkung, dan lingkaran	<ul style="list-style-type: none"> • Mencontoh menulis garis tegak, miring, lengkung, dan lingkaran 	

	(S. 10.1.3) (KB. 6) Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk/bahan (segi empat, segi tiga, lingkaran dll)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar apel dengan teknik mozaik 	
--	---	--	--

Lampiran 5

Rencana Kegiatan Harian (RKH)

SIKLUS 1

Kelompok : B1
 Tema/Subtema : Tanaman/ Buah-buahan
 Hari Tanggal : Senin, 2 Desember 2013
 Minggu/Semester : 12/1
 Waktu : 07.30-09.45
 Tahun Pelajaran : 2013-2014

Indikator	Kegiatan	Alat dan sumber	Penilaian perkembangan	
			Alat	Anak
<ul style="list-style-type: none"> • (M. 2.1.1) (KB. 1) Mendemonstrasikan gerakan tata cara berdoa • (FM. 1.2.3.) (KB. 6) Berdiri satu tumit, berdiri di atas satu kaki dengan seimbang 	1. Kegiatan awal ± 30 menit (klasikal) <ul style="list-style-type: none"> • Salam, bernyanyi, dan doa • Memperagakan langsung tata cara berdoa yang benar • Melakukan gerakan: berdiri satu kaki tangan direntangkan dengan seimbang 	Guru, dan anak	Observasi	
		Guru, dan anak	Unjuk kerja	
		Guru, anak,	Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> • (S. 7.1.2.) (KB. 6) Membuat 	2. Kegiatan inti ± 60 menit (kelompok/ individual) <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bentuk mainan 	Guru, Anak	Percakapan	

berbagai bentuk dengan mempergunakan plastisin, playdough, tanah liat, pasir • (K.12.2.2)(KB.5) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda • (B.11.1.1.)(KB.7) Menyebutkan huruf awal sesuai dengan benda-benda	binatang apel, jeruk, salak, strowberi, mangga, jambu, anggur dari tanah liat • Membuat urutan bilangan 1-10 • Menyebutkan huruf awal apel (A), jeruk (J), anggur (A), salak (S)	Guru, Anak, Guru, Anak,	Unjuk kerja Unjuk kerja	
	3. Kegiatan istirahat ± 30 menit (klasikal) • Bermain • Mencuci tangan, berdoa, sebelum dan sesudah makan	Alat indoor dan outdoor, Peralatan makan	Obsevasi	
• (SE. 7.1.2.) (KB.1) Senang bermain dengan teman	4. Kegiatan akhir ± 30 menit (klasikal) • Tidak berkelahi saat bermain dengan teman ketika istirahat • Diskusi tentang kegiatan satu hari ini • Doa pulang dan salam	Guru, anak Guru, anak Guru, anak	Observasi Observasi Observasi	

Mengetahui,
Kepala TK MELATI DWP

Ningsih Arniliy, M. Pd.
NIP. 19720425 199303 20 03

Manna, 2 November 2013
Guru kelompok B1

Zelva Fetriani, A.Ma.

Lampiran 6

Rencana Kegiatan Harian (RKH)

SIKLUS II

Kelompok : B1
Tema/Subtema : Tanaman/ sayur-sayuran
Hari Tanggal : Rabu, 4 Desember 2013
Minggu/Semester : 12/1
Waktu : 07.30-09.45
Tahun Pelajaran : 2013-2014

Indikator	Kegiatan	Alat dan sumber	Penilaian perkembangan	
			Alat	Anak
<ul style="list-style-type: none"> • (M. 2.1.1) (KB. 1) Mendemonstrasikan gerakan tata cara berdoa • (FM. 1.2.3.) (KB. 6) Berdiri satu tumit, berdiri di atas satu kaki dengan seimbang 	<p>1. Kegiatan awal ± 30 menit (klasikal)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam, bernyanyi, dan doa • Memperagakan langsung tata cara berdoa yang benar • Melakukan gerakan: berdiri satu kaki tangan direntangkan dengan seimbang 	<p>Guru, dan anak Guru, dan anak</p> <p>Guru, anak,</p>	<p>Observasi Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • (S. 7.1.2.) (KB. 6) Membuat berbagai bentuk dengan mempergunakan plastisin, playdough, 	<p>2. Kegiatan inti ± 60 menit (kelompok/ individual)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bentuk mainan binatang apel, jeruk, salak, strowberi, mangga, jambu, 	<p>Guru, Anak</p>	<p>Percakapan</p>	

tanah liat, pasir • (K.12.2.2)(KB.5) Menyusun benda-benda dari balok • (B.11.1.1.)(KB.7) Menyebutkan huruf awal sesuai dengan benda-benda	anggur dari tanah liat • Menyusun beberapa bentuk dari balok • Menyebutkan huruf awal apel (A), jeruk (J), anggur (A), salak (S)	Guru, Anak, Guru, Anak,	Unjuk kerja Unjuk kerja	
	3. Kegiatan istirahat ± 30 menit (klasikal) • Bermain • Mencuci tangan, berdoa, sebelum dan sesudah makan	Alat indoor dan outdoor, Peralatan makan	Obsevasi	
• (SE. 7.1.2.) (KB.1) Senang bermain dengan teman	4. Kegiatan akhir ± 30 menit (klasikal) • Tidak berkelahi saat bermain dengan teman ketika istirahat • Diskusi tentang kegiatan satu hari ini • Doa pulang dan salam	Guru, anak Guru, anak Guru, anak	Observasi Observasi Observasi	

Mengetahui,
Kepala TK MELATI DWP

Manna, 4 November 2013
Guru kelompok B1

Ningsih Arniliy, M. Pd.
NIP. 19720425 199303 20 03

Zelva Fetriani, A.Ma

Lampiran 7

INSTRUMEN OBSERVASI GURU

Nama : Zelva Fetriani
 Status peneliti : Guru kelas
 Siklus : 1 (Satu)

No.	Kegiatan/ kondisi	Ya	Tidak	Keterangan
1	Kegiatan awal pembelajaran a. Memberi salam, do'a sebelum belajar. b. Memberitahukan tema dan subtema yang akan dipelajari pada proses pembelajaran berlangsung berdasarkan Satuan Kegiatan Harian. c. Guru memberikan motivasi padaa anak.	√ √ √		
2	Kegiatan inti a. Guru mempersiapkan media yang akan dibutuhkan saat berlangsungnya pembelajaran b. Guru dan anak melakukan tanya jawab c. Guru memakai metode/ pendekatan sesuai dengan materi yang ada d. Keterlibatan guru dalam proses pembelajaran e. Guru merespon aktivitas anak slama pembelajaran berlangsung f. Guru mengobservasi kegiatan anak	√ √ √ √ √ √		
3	Kegiatan akhir			

	- Guru mengevaluasi kegiatan anak yang sudah dipelajari berdasarkan Satuan Kegiatan Harian	√		
Jumlah				

Observer

Wita Herlena, S.Pd.
Nip. 198411192010012015

Lampiran 8

**LEMBAR OBSERVASI ANAK DALAM BERIMAJINASI
SIKLUS I**

No	Nama Anak	Mampu belajar dengan cepat			Mampu mengingat dengan baik			Mampu berkonsentrasi			Ket-
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
1	Dina Kamilah		2				1		2		41%
2	Elsa Mutia Sifa	3				2		3			58%
3	Farel Febrian		2			2			2		50%
4	Kevin Alvino			1			1			1	25%
5	Rafa Malkiano	3			3			3			75%
6	Restu Ragha	3				2		3			58%
7	Nazwarama			1			1		2		33%
8	Sherli Arini		2			2			2		50%
9	Farhan			1			1			1	25%
10	Muhammad Aji		2			2			2		50%
11	Nazwa			1			1		2		33%
12	Nadiya Efendi		2			2			2		50%
Jumlah Rata-rata		25 %	42 %	34 %	8,3 %	50 %	42 %	25 %	58 %	16 %	

Lampiran 9

LEMBAR HASIL KREATIVITAS ANAK PADA SIKLUS I

No	Nama Anak	Mampu bereksperimen			Tidak bosan dalam bermain			Imajinatif			Ket-
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
1	Dina Kamilah	3			3				2		66%
2	Elsa Mutia Sifa	3			3			3			75%
3	Farel Febrian	3			3				2		66%
4	Kevin Alvino			1		2		3			50%
5	Rafa Malkiano	3			3				2		66%
6	Restu Ragha			1	3			3			58%
7	Nazwarama		2			2			2		50%
8	Sherli Arini	3			3			3			75%
9	Farhan			1		2	1			1	41%
10	Muhammad Aji	3			3			3			75%
11	Nazwa		2		3					1	50%
12	Nadiya Efendi	3				2		3			66%
Jumlah Rata-rata		58 %	16 %	25 %	66 %	34 %	8,3 %	50 %	34 %	16 %	

Lampiran 10

INSTRUMEN OBSERVASI GURU SIKLUS I

No	Kegiatan/ kondisi	Ya	Tidak	Keterangan
1	Kegiatan awal pembelajaran a. Memberi salam, do'a sebelum belajar. b. Memberitahukan tema dan subtema yang akan dipelajari pada proses pembelajaran berlangsung berdasarkan Satuan Kegiatan Harian. c. Guru memberikan motivasi padaa anak.	√ √ √		
2	Kegiatan inti a. Guru mempersiapkan media yang akan dibutuhkan saat berlangsungnya pembelajaran b. Guru dan anak melakukan tanya jawab c. Guru memakai metode/ pendekatan sesuai dengan materi yang ada d. Guru mengajak anak keluar kelas agar anak lebih bebas berekspresi e. Keterlibatan guru dalam proses pembelajaran f. Guru merespon aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung g. Guru memberi hadiah dan pujian kepada anak yang hasil membuat mainan bagus. h. Guru mengobservasi kegiatan	√ √ √ √ √ √ √ √		

	anak			
3	Kegiatan akhir - Guru mengevaluasi kegiatan anak yang sudah dipelajari berdasarkan Satuan Kegiatan Harian	√		
Jumlah				

Observer

Wita Herlena, S.Pd
 Nip. 198411192010012015

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI ANAK DALAM BERIMAJINASI SIKLUS II

No	Nama Anak	Mampu belajar dengan cepat			Mampu mengingat dengan baik			Mampu berkonsentrasi			Ket-
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
1	Dina Kamilah	3			3			3			75%
2	Elsa Mutia Sifa	3			3			3			75%
3	Farel Febrian	3			3			3			75%
4	Kevin Alvino		2		3					1	50%
5	Rafa Malkiano	3			3			3			75%
6	Restu Ragha	3			3			3			75%
7	Nazwarama	3			3			3			75%
8	Sherli Arini	3			3				2		66%
9	Farhan			1			1			1	25%
10	Muhammad Aji	3			3			3			75%
11	Nazwa	3					1	3			58%
12	Nadiya Efendi	3			3			3			75%
Jumlah rata-rata		84 %	0,16 %	0,08 %	84 %		0,16 %	76 %	8 %	16 %	

Lampiran 12

LEMBAR HASIL KREATIVITAS ANAK PADA SIKLUS II

No	Nama Anak	Mampu bereksperimen			Tidak bosan dalam bermain			Imajinatif			Ket-
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
1	Dina Kamilah	3			3			3			75%
2	Elsa Mutia Sifa	3			3			3			75%
3	Farel Febrian	3			3			3			75%
4	Kevin Alvino			1	3			3			58%
5	Rafa Malkiano	3			3			3			75%
6	Restu Ragha	3			3			3			75%
7	Nazwarama	3			3			3			75%
8	Sherli Arini	3			3			3			75%
9	Farhan			1			1			1	25%
10	Muhammad Aji	3			3			3			75%
11	Nazwa	3			3			3			75%
12	Nadiya Efendi	3			3			3			75%
Jumlah rata-rata		84 %	-	16 %	91 %	-	8,3 %	91 %	-	8,3 %	

Lampiran 13

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BERMAIN ANAK

Petunjuk pengisian: berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai pendapat anda !

Nama Anak :

Kelas :

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
	Kemampuan anak dalam berimajinasi dan berkreativitas dalam bermain tanah liat	3	2	1
1	Bisa beradaptasi	3		
2	Mempunyai daya ingat yang baik	3		
3	Mampu berkonsentrasi	3		
4	Dapat bereksperimen/ berekspresi	3		
5	Mampu berinovasi dalam bermain	3		
6	imajinatif	3		
Jumlah		18		

Bengkulu, Desember 2013
Pengamat

Wita Herlena, S.Pd.
Nip. 198411192010012015

Lampiran 14

INSTRUMEN PRILAKU GURU

Nama Peneliti : Zelva Fetriani
Status Peneliti : Guru Kelas
Siklus : 1 (satu)

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberi penguatan dan stimulus kepada anak sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.	√		Terlaksana
2	Guru memberikan motivasi pada anak untuk membuat mainan berdasarkan imajinasi dan kreativitas anak.	√		Terlaksana
3	Guru memberikan kebebasan kepada anak sesuai dengan keinginannya.	√		Terlaksana
4	Guru memberikan pujian pada setiap hasil karya anak.	√		Terlaksana

Observer

Wita Herlena, S.Pd.
Nip. 198411192010012015

Lampiran 15

INSTRUMEN PRILAKU GURU

Nama Peneliti : Zelva Fetriani
Status Peneliti : Guru Kelas
Siklus : 2 (dua)

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberi penguatan dan stimulus kepada anak sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.	√		Terlaksana
2	Guru memberikan motivasi pada anak untuk membuat mainan berdasarkan imajinasi dan kreativitas anak.	√		Terlaksana
3	Guru memberikan kebebasan kepada anak sesuai dengan keinginannya.	√		Terlaksana
4	Guru memberikan pujian pada setiap hasil karya anak, dan pemberian hadiah kepada anak.	√		Terlaksana

Observer

Wita Herlena, S.Pd.
Nip. 198411192010012015

Lampiran 16

HASIL OBSERVASI INSTRUMEN PRILAKU GURU

Nama Peneliti : Zelva Fetriani
Status Peneliti : Guru kelas
Siklus : 1 (satu) dan 2 (dua)

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberi penguatan dan stimulus kepada anak sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.	√		Terlaksana
2	Guru memberikan motivasi pada anak untuk membuat mainan berdasarkan imajinasi dan kreativitas anak.	√		Terlaksana
3	Guru memberikan kebebasan kepada anak sesuai dengan keinginannya.	√		Terlaksana
4	Guru memberikan pujian pada setiap hasil karya anak.	√		Terlaksana

Observer

Wita Herlena, S.Pd
Nip. 198411192010012015

Lampiran 17

CATATAN LAPANGAN (CL-1)

Siklus : 1 (satu)
Hari/Tanggal : Senin, 02 Desember 2013
Tema/Subtema : Tanaman/ Buah-buahan

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator dalam kegiatan bermain yaitu:

Langkah pertama:

- Kegiatan awal
- Guru mengajak anak untuk sama-sama mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk bermain tanah liat, guru membawa tanah liat yang sudah jadi kemudian guru memberikan keterangan yang berkenaan dengan tanaman seperti macam-macam tanaman hias, macam-macam sayuran dan macam buah-buahan agar kegiatan bermain berjalan dengan lancar.

Langkah kedua:

- Pada kegiatan inti, anak bermain tanah liat
- Guru menyiapkan media yang akan digunakan untuk bermain tanah liat seperti: tanah liat, koran. Setelah itu guru mempraktekan tata cara membentuk mainan dari tanah liat, kemudian anak disuruh memulai kegiatan bermain tanah liat sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak.

Langkah ketiga:

- Penutup
- Setelah bermain dan membentuk mainan dari tanah liat, guru menanyakan kepada anak-anak bentuk mainan apa saja yang telah mereka, karena setiap anak memiliki perbedaan pendapat tentang hasil karya yang dibuatnya, yang mungkin teman yang lain tidak mampu membuat bentuk mainan yang lebih baik dari temannya.

FOTO KEGIATAN SIKLUS I









Lampiran 18

CATATAN LAPANGAN (CL-II)

Siklus : 2 (dua)
Hari/ tanggal : Senin, 02 Desember 2013
Tema/ subtema : Tanaman/ Sayuran

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator dalam kegiatan bermain yaitu:

Langkah pertama:

- Kegiatan awal
- Guru mengajak anak untuk ke luar ruangan kelas dan sama-sama mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk bermain tanah liat, guru membawa tanah liat yang sudah jadi kemudian guru memberikan keterangan yang berkenaan dengan tanaman seperti macam-macam tanaman hias, macam-macam sayuran dan macam buah-buahan agar kegiatan bermain berjalan dengan lancar.

Langkah kedua:

- Pada kegiatan inti, anak bermain tanah liat
- Guru menyiapkan media yang akan digunakan untuk bermain tanah liat seperti: tanah liat, koran. Setelah itu guru mempraktekan tata cara membentuk mainan dari tanah liat, kemudian anak disuruh memulai kegiatan bermain tanah liat sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak tentunya dengan bimbingan langsung dari guru.

Langkah ketiga:

- Penutup
- Setelah bermain dan membentuk mainan dari tanah liat, guru menanyakan kepada anak-anak bentuk mainan apa saja yang telah mereka, karena setiap anak memiliki perbedaan pendapat tentang hasil karya yang dibuatnya, yang mungkin teman yang lain tidak mampu membuat bentuk mainan yang lebih baik dari temannya. Agar anak merasa karyanya dihargai guru memberikan hadiah kepada setiap hasil karya yang telah dilakukan anak, setelah itu anak bersiap-siap masuk kelas lagi dan pulang kerumah masing-masing.

FOTO KEGIATAN PADA SIKLUS II









DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap Zelva Fetriani lahir di desa Pagar Dewa, 15 September 1988 Kota Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan. Terlahir sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Arsin Yasir dan Duniarti. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 14 Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan pada tahun 2000, melanjutkan di SLTP Negeri 17 Kota Manna lulus pada tahun 2003, dan melanjutkan ke SMA Negeri 5 Kota Manna pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2006, kemudian menyelesaikan pendidikan D2 Pendidikan Anak Usia Dini di UNIB pada tahun 2008, pada tahun 2009 penulis mengabdikan diri menjadi pendidik di Taman Kanak-kanak Melati Dharma Wanita Kabupaten Bengkulu Selatan sampai dengan sekarang. Pada tahun 2012 melanjutkan kuliah S1 di Universitas Bengkulu program studi PSKGJ PAUD.